

## VII. Знаки в играх и спорте

Игры бывают разные: настольные, компьютерные, на свежем воздухе. Спорт тоже объединяет различные виды: легкую и тяжелую атлетику, командные игры и другие.

*Назовите отдельные виды спорта, которые вы помните, и команды вашего района, города или страны, активно культивирующие эти виды.*

Что же объединяет игры и спорт? Их объединяет *состязательность*, то обстоятельство, что участники игр и спортивных соревнований всегда стремятся быть первыми или среди первых. Первыми за счет своего ума, силы, выносливости, честности, а не за счет обмана, мошенничества и выбора заведомо слабых противников. Недаром девизом (лозунгом) самых крупных международных спортивных соревнований – Олимпийских игр – является фраза: «Выше, дальше, быстрее (всех)».

Игры, особенно настольные, всегда имеют значки, которыми обозначаются ходы в игре. При наличии такой записи ее изучает любой заинтересованный в этом человек, а также, не полагаясь на память, по записи можно восстановить всю игру и заново обсудить ее наилучшие продолжения. Приведем системы записи и знаки некоторых *настольных игр*.

### Настольные лото

Лото – самая простая из настольных игр. В нее можно играть еще в дошкольном возрасте, ведь она целиком построена на картинках, и читать в ней ничего не надо. Вот одна из разновидностей лото «Птицы-двойняшки»:



Игра целиком состоит из знаков (рисунков). Участникам (их бывает от двух до четырех) раздаются карточки с нарисованными на них птицами. Затем открывают маленькие картинки с рисунками тех же птиц. Кто первым закроет одну из своих карточек, тот и выиграл. Таких рисуночных лото великое множество.

*Вы, конечно, играли в одну из таких игр; вспомните, в какую. Если под рукой есть лото такого типа, сыграйте для развлечения, называя закрываемые предметы полными именами. Все упомянутые ниже игры также могут быть использованы при игре с друзьями.*

Разновидностью этой игры является *Русское лото*. Оно состоит из карточек, разбитых на ячейки с номерами от 1 до 90 и бочонков с теми же номерами. Участникам раздают по несколько карточек, а кто-нибудь вытаскивает из мешочка бочонки и выкрикивает их номера. Имеющий подходящий номер на карточках, закрывает его. Выигрывает тот, кто первым закрыл один из рядов на карточке. Таким образом, вместо картинок в Русском лото используются цифры, поэтому даже взрослые любят в него играть. Вот как выглядит игра (впрочем, многие знают ее не понаслышке):



## Домино

Вы, безусловно, играли в домино. Двадцать восемь костяшек с отмеченными на них точками раздаются участникам, по семь каждому. В игре могут принять участие четверо (тогда играют «двое на двое»), либо два или три человека (тогда оставшиеся костяшки остаются «в банке»). Надо класть костяшку к костяшке с тем же самым количеством точек на прилагаемом конце. Выигрывает тот участник (или та пара), который первым выставит все свои «кости». В домино знаки – количество точек на кости – не воспроизводят образ предмета или настоящую цифру; они изображают число (от нуля до шести). Игра эта достаточно хитроумна и обладает своей *стратегией* (интересами дальнего плана) и *тактикой* (ходами, вынужденными из-за имеющихся на руках костяшек). Помня о вышедших и еще играющих «костяшках», можно рассчитать свои ходы и ходы других участников на несколько шагов вперед. Поэтому в домино играют с таким усердием и взрослые люди.

## Судоку

Судоку – это японская игра, которая в последнее время приобрела огромную популярность в России и за рубежом. Поле для этой игры представляет собой квадрат, разбитый на девять меньших и равных квадрати-

ков с девятью клетками в каждом. Задача заключается в том, чтобы заполнить пустые клетки в квадратах цифрами от одного до девяти, но заполнить так, чтобы одинаковые цифры не повторялись ни в горизонтальных, ни в вертикальных рядах, ни в самих квадратах. В некоторых клеточках цифры заранее поставлены, они-то и являются теми ориентирами, которыми пользуются для заполнения пустых клеток. Пустые клетки являются возможными местами для любого числа от 1 до 9. Как только пустая клетка заполняется какой-то цифрой, она начинает служить показателем для заполнения еще оставшихся пустых клеток. Вот как это происходит на практике. Имеется следующая позиция:

8	1					7		3
			6		7			8
9		2	3	1		6		
	4			7		5	6	
		7	9		1	2		
	6	3		4			9	
		4		9	2	1		6
6			5		4			
7		8					5	9

Задача – заполнить пустые клетки цифрами от 1 до 9. В верхнем правом квадрате нет цифры 1; где ее в нем можно поставить? Только в центральной клетке: верхний ряд занят, так как в нем в первом квадрате есть цифра 1; нижний ряд занят – в нем есть 1 во втором квадрате; левая колонка занята – в ней есть единица в нижнем правом квадрате. Остается лишь центральная клетка, где вы и пишете цифру 1.

Надо найти место для цифры 6 в левом верхнем квадрате. Два нижних ряда не подходят; в них имеется шес-

терки во втором и третьем квадратах. Остается только правая клетка вверху. Тогда вы и вставляете 6. Так постепенно вы заполняете все клетки.

*Спишите себе этот квадрат с цифрами и заполните его дома до конца. В Интернете имеется много сайтов с этой игрой: их можно заполнять прямо на экране либо перепечатав начальные позиции на принтере. Приобщитесь к игре sudoku; она очень развивает мышление.*

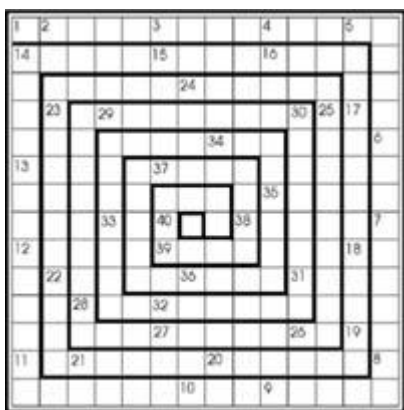
### Чайнворд, сканворд, кроссворд

Все это настольные игры, имеющие одну цель – отгадать задуманные слова и вставить их в заранее приготовленные клеточки (в каждую клетку по букве). И хотя все эти игры кажутся одинаковыми, каждая из них организована по своему и требует от участников иных навыков и решений.

Самая простая по своей композиции (построению) – *чайнворд*. Название ее состоит из двух английских слов: chain («чейн» – цепочка) и word («ворд» – слово). Их сочетание отражает конструкцию игры: дана длинная цепочка клеточек, разбитая цифрами на отрезки-слова. В первой клетке стоит цифра 1, и с нее начинается первое слово. Когда вы его отгадаете и заполните отведенные под него клетки, последняя буква начнет следующее слово, и в этой же клетке будет стоять цифра 2, обозначающая начало второго слова. Так это и продолжается: последняя буква предыдущего

слова всегда начинается следующее слово. Слова вы отгадываете по подсказкам, помещенным рядом. Это могут быть слова, выпущенные из какой-то известной считалки или пословицы. Подсказкой чаще всего бывают *определения*. Например, для названия горы «*Эверест*» может быть такое определение: «Самая высокая гора в мире». А для слова «*город*» – «Крупный населенный пункт». Количество букв в отгадываемом слове должно соответствовать количеству выделенных под него клеток. Подсказкой может также служить последняя буква предыдущего слова. Обычно после игры приводятся правильные ответы, которые играющий может сравнить с собственными догадками.

Перед вами чайнворд, составленный О. и Д. Воробьевыми из г. Петрозаводска: попробуйте его разгадать. Если не удастся, смотрите в ответы.




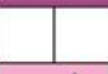


















1. Лесное животное. 2. Астрономическое созвездие. 3. Злая женщина. 4. Прозвище американцев. 5. Насмешка судьбы. 6. Парусное судно.
7. Состояние перед смертью. 8. Запретный плод. 9. Минерал. 10. Общий вид местности. 11. Почетное звание. 12. Этим пользуются многие каждый день. 13. Химический элемент. 14. Имя учителя из "Большой перемены" (киношн.). 15. Футбольная команда высшей лиги. 16. Суточный паек. 17. Напиток богов. 18. Марка автомобиля. 19. Мускусная крыса. 20. Это сдают в поликлинику.
21. Теплый западный ветер у древних греков. 22.

То, что можно увидеть каждый день по телевизору. 23. Истина, не требующая доказательств. 24. Перерыв в спектакле. 25. Вид городского транспорта. 26. Молочная фирма г. Петрозаводска. 27. Музыкальный инструмент. 28. Изображение неодушевленных предметов. 29. Вязаная ткань. 30. Цирковой артист. 31. Женское имя. 32. Экзотический фрукт. 33. Минерал. 34. Выкуп за невесту. 35. Табак. 36. Штат в США. 37. Вид молочной продукции. 38. Богиня радуги у древних греков. 39. Единица площади. 40. Развалины.

## ОТВЕТЫ:

1. Еж. 2. Жираф. 3. Фурия. 4. Янки. 5. Ирония. 6. Яхта. 7. Агония. 8. Яблоко. 9. Опол. 10. Ландшафт. 11. Титул. 12. Лифт. 13. Титан. 14. Нестор. 15. "Ротор". 16. Рацион. 17. Нектар. 18. "Рено". 19. Ондатра. 20. Анализ. 21. Зефир. 22. Реклама. 23. Аксиома. 24. Антракт. 25. Троллейбус. 26. "Славмо". 27. Орган. 28. Натюрморт. 29. Трикотаж. 30. Жонглер. 31. Роксана. 32. Ананас. 33. Сердолик. 34. Калым. 35. Махорка. 36. Арканзас. 37. Сливки. 38. Ирида. 39. Ар. 40. Руины

Слово **сканворд** тоже состоит из двух английских слов: to scan – «сканировать, просматривать позицию за позицией текст либо изображение» и word – «слово». В нем слова как бы не связаны друг с другом, а зависят главным образом от подсказок. На следующей странице мы помещаем сканворд, попробуйте его решить, получая подсказки словесные и с картинок. Мы подскажем начало: в первом ряду слева имеется девять клеток, в них надо поместить слово из девяти букв по подсказке с первой картинки слева. Это – в е л о с и п е д. В третьей клетке выступает стрелка от сло-

	Вода на асфальте после дождика			Модель, покрой одежды	Лёд – замёрзшая ...	
	Пари или дискуссия	Напиток из фруктов				
Человек, подметающий улицы	Эталон, ... для подражания		Драгоценный камень, который после огранки называют бриллиантом			Морские водоросли
			Устройство для определения скорости автомобиля	Время года для поездки в лагерь, купания в море		
						

www.solnet.ee

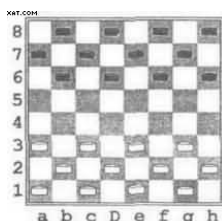
1. Полевые, комнатные...
2. Место, где стоят цветы.
3. Она бывает грузовая и легковая.
4. Порода собаки.
5. Загадка. Что путешествует в одном углу?

1. Васильевский...
2. Вид галактики на букву "С".
3. Здание, в котором учатся дети.
4. Трёхзначное число.
5. Главная площадь в Москве.

По горизонтали – Цветы. Ваза. Машина.  
Такса. Марка.  
По вертикали – Остров. Спиральная.  
Школа. Сто. Красная.

## Шашки

Игра в шашки – значительно более сложная по сравнению с тем же домино и даже с sudoku. В ней не выставляют в одну цепочку участвующие в игре шашки, но расставляют их на доске по черным клеткам. Играют 12 белых против 12 черных шашек (впрочем, цвет шашек не имеет ровно никакого значения). Шашки ходят и бьют вражеские фигуры по определенным правилам. Цель игры – побить все шашки противника или заставить противника сдаться в связи с проигранной позицией. Наличие сложных правил в игре усложняет ее стратегию: здесь уже возможны многоходовые и заранее рассчитанные комбинации. Поэтому шашки признаны высокоинтеллектуальной (умной) игрой. Проводятся шашечные турниры и международные соревнования по шашкам.<sup>1</sup> Имеется также особая система записи шашечной игры. Она выглядит так, как это изображено на диаграмме ниже, где показано самое начало партии.



На доске 64 клетки: 8 вертикальных колонок и 8 горизонтальных рядов. Колонки обозначаются цифрами от 1 до 8, начиная снизу, где на трех первых рядах располагаются белые шашки (на трех последних рядах – черные). Шашки, как сказано, располагаются только на черных клетках. Они и ходят только по черным клеткам, влево или вправо по диагоналям, а бьют, как бы переступая через вражескую шашку.

Каждая клетка обозначается номером ряда и номером колонки (латинскими буквами: a, b, c... до h). Первая нижняя шашка на доске получит маркировку a1, последняя шашка в той же колонке – a7. Движение шашки изображается двумя полями (до и после хода) и черточкой между ними: «шашка с g3 идет на h4» обозначается [g3-h4]. Взятие вражеской шашки изображается двоеточием, например, a3:c5 – означает, что шашка с клетки a3 побила черную шашку на b4 и попала на клетку c5. Бой нескольких шашек одним ходом изображается так a3:c5:e7. Ходы записываются в столбик и нумеруются. Слева пишут ход белых, затем ответ черных. Затем переходят на новую строку и снова записывают движение белых и черных:

1. a3-b4 h6-g5
2. c3-d4 g5-h4...

Так фиксируется вся партия. Прочитайте следующую запись и воспроизведите партию на доске.

Белые: Иванов Черные: Петров

1. e3-d4 d6-c5
2. f2-e3 f6-g5
3. c3-b4 g5-h4
4. b4:d6 h4:f2
5. e1:g3 c7:e5:c3:e1:h4

*Белые сдались Почему они сдались?*

Кроме показанного выше способа полной записи допускается сокращенная запись, при помощи которой эту же партию можно записать так:

Иванов - Петров: 1. ed4 dc5 2. fe3 fg5 3. cb4 gh4 4. b:d6 h:f2 5. e:g3 c:h4. *Белые сдались.*

<sup>1</sup> Имейте в виду, что есть два вида игры в шашки: русские обычные шашки с 64 клетками на доске и шашки стоклеточные. Для каждого вида существуют свои правила игры и свои чемпионаты. Мы вам рассказываем об обычных шашках.



Сыграйте партию в шашки с равным вам по силам противником и запишите всю партию.

## Шахматы

Шахматы во всем мире считаются самой интеллектуальной игрой. Устраиваются шахматные турниры и соревнования, в том числе и международные, шахматисты организуют различные федерации, они распределяются по силе на шахматистов третьей, второй и первой категории, на кандидатов в мастера, мастеров и гроссмейстеров. Наиболее выдающиеся игроки иногда завоевывают титул чемпиона мира по шахматам. Тогда о них складываются легенды и даже пишутся романы. Например, у русского писателя *Владимира Набокова* есть роман о великолепном шахматисте – роман называется «Защита Лужина». В последнее время большинство чемпионов мира были выпускниками русской шахматной школы. Шахматные достижения изумляют, однако оказалось, что их можно воспроизвести на компьютере. Сегодня есть программы, по которым компьютеры играют с чемпионами мира и обыгрывают их. Тем не менее, миллионы людей продолжают играть в шахматы с удовольствием и большой пользой для себя.

Мы, конечно, не сможем обучить вас игре в шахматы, но записывать партии вы научитесь. Доска для игры в шахматы такая же, как и в шашках. Как вертикальные, так и горизонтальные ряды имеют свои названия: вертикальные обозначаются первыми буквами латинского алфавита: a, b, c, d, e, f, g, h; горизонтальные – цифрами от 1 до 8. Каждый ход можно записать, указав сперва поле, на котором стоит фигура, а затем, после тире, – поле, на которое она идет.

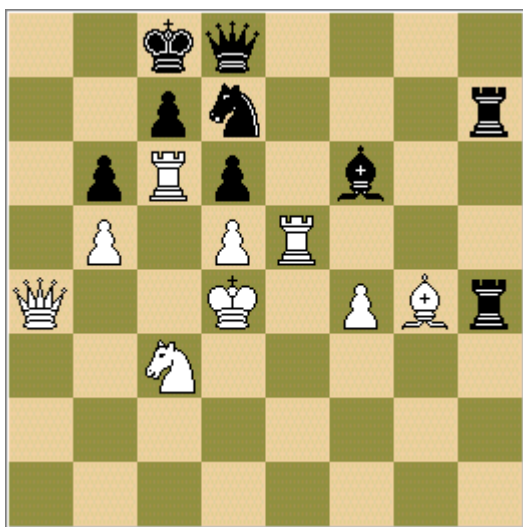
При ходах фигурами (за исключением пешек) всегда ставится их сокращенное название (смотрите ниже – рядом с диаграммой доски).

Кроме того, необходимо запомнить еще следующие знаки:

: вместо тире означает, что одна фигура бьет другую; + = шах; x = мат;

0-0 = короткая рокировка; 0-0-0 = длинная рокировка;

При сокращенной записи указывают только поле, на которое фигура становится; например: вместо Kf3-g5 пишут Kg5; вместо a3:b4 просто ab.



Этой диаграммой можно воспользоваться для упражнения в записи положения фигур на доске. Здесь мы имеем следующее расположение. Белые: Kpd4, Фа4, Лс6 и е5, Сg4, Кс3, п. b5, d5, f4. Черные: Крс8, Фд8, Лh4 и h7, Сf6, Кd7, п. b6, c7, d6.

Король = Кр; Ферзь = Ф; Ладья = Л; Конь = К; Слон = С; Пешка = п; Пешки = п. или пп.

Нарисуйте шахматную доску без фигур и обозначьте на ней все поля. Отметьте на рисунке крестиком каждое из следующих полей: a2, b8, f5, e2, d5, c3. Выпишите отдельно обозначения всех угловых полей. Не

глядя на доску или на картинку, ответьте – каков цвет каждого из полей: a1, a8, h1, h8?

Разыграйте на доске следующие партии по записи. Воспользуйтесь прилагаемыми комментариями. Помните, что начинают всегда белые.

*Партия 1:*

1. e2-e4 e7-e5
2. Cf1-c4 Cf8-c5
3. Фd1- h5

Характерный для начинающих выпад. Позднее мы увидим, что ходы ферзем в начале партии редко бывают полезны, а иногда они даже вредят развитию игры.

3. ... d7-d6??

Черные защитили пешку e5, но не заметили, что в первую очередь им грозит мат. Правильно было 3... Фе7, а затем 4... Kf6, вводя в игру (развивая) новую фигуру и отбрасывая белого ферзя.

4. Фh5:f7x

*Партия 2:*

1. e2-e4 e7-e
2. Cf1-c4 C18-c5
3. Фd1- f3 Kg8-h6?

Неудачная защита пункта f7, так как конь h6 вскоре уничтожается слоном c1. Надежную защиту давал ход 3... Kf6.

4. d2-d4! Cc5: d4

5. Cc1 : h6

Если черные возьмут теперь слона, они получают мат. Если же они будут защищаться от мата, то в конце концов также проиграют, так как останутся без фигуры (например: 5... 0-0 6.Cc1).

## Ребусы

Обзор настольных игр мы закончим *ребусами*. Это очень старая игра, вернее, головоломка. Ребусы бывают самые разнообразные, но все они построены на сочетании букв и картинок. Следует разгадать, что нарисовано, и представить название в виде слова. Тогда вместе с дополнительными буквами вы получите загаданное слово или выражение.

*Вот несколько ребусов. Разгадайте их ради развлечения.*



Под-ва-л



Рука-в



Под-а-рок

## Знаки в спорте

Знаки широко используются не только в играх, но и в спорте. Существует символика (флаги, вымпелы, эмблемы) различных спортивных клубов. У спортивных федераций имеются свои знаки отличия, также как у международных спортивных комитетов (например, у Национального олимпийского комитета РФ).

Ниже показан флаг Российского футбольного союза; он представляет собой российский национальный «триколор» (трехцветный флаг России) с футбольной эмблемой в центре и с надписью «Российский футбольный союз»:





А вот флаг Национального олимпийского комитета России:



Ниже представлены эмблемы футбольных клубов: «Зенита» из Санкт-Петербурга и «Крыльев Советов» из города Самары. Эмблемы появляются на одежде игроков и болельщиков, на оборудовании клуба, на всякого рода документах.



А вот жесты судьи при игре в мини-футбол. Многие из них используют и в большом футболе, и в других играх.



**Начало и возобновление игры**



**Продолжать игру!**



**Штрафной удар**



**Тайм-аут (перерыв)**



**Отсчет пяти секунд**



**Пятый набран-  
ный фол**



**Предупреждение**



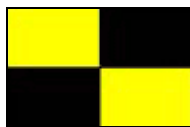
**Удаление**

Два последних знака – желтая и красная карточки – являются знаками наказания. Два предупреждения (2 желтые карточки тому же игроку) автоматически означают его удаление с поля. Красная карточка может быть показана после очень серьезного нарушения правил и означает немедленное удаление игрока. В других видах спорта могут быть иные знаки, чем те, что продемонстрированы выше.

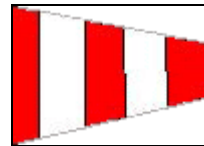
Знаки в спорте используются и для других целей, нежели подача сигналов спортсменам в ходе состязаний. Бывают ситуации, когда надо передать целые сообщения участникам состязаний. Тогда в дело вступает, как, например, в гонках на яхтах, флажковая сигнализация. Каждый флажок или вымпел (треугольный флажок) обозначает отдельную букву, из которых и составляется сообщение. Вот как русские буквы передаются разными флажками (смотрите ниже): слева даны названия букв, которые приняты у яхтсменов (они не всегда совпадают с алфавитными), а справа показаны соответствующие флажки. Кроме флажков для букв, используются специальные флажки для знаков препинания, начала и окончания передачи, указание на ошибку в сигнализации и некоторые другие.

<i><b>Буква</b></i>	<i><b>Флаг</b></i>	<i><b>Буква</b></i>	<i><b>Флаг</b></i>
<i><b>Аз</b></i>		<i><b>Буки</b></i>	
<i><b>Веди</b></i>		<i><b>Глаголь</b></i>	
<i><b>Добро</b></i>		<i><b>Есть</b></i>	
<i><b>Живете</b></i>		<i><b>Земля</b></i>	
<i><b>Иже</b></i>		<i><b>И краткое</b></i>	
<i><b>Како</b></i>		<i><b>Люди</b></i>	
<i><b>Мыслете</b></i>		<i><b>Наш</b></i>	
<i><b>Он</b></i>		<i><b>Покой</b></i>	
<i><b>Рцы</b></i>		<i><b>Слово</b></i>	

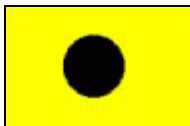
**Твердо**



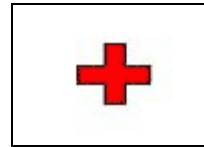
**Ухо**



**Ферт**



**Ха**



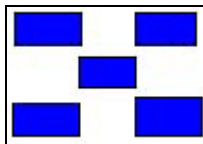
**Цепочка**



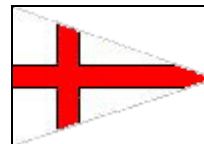
**Червь**



**Шапка**



**Ща**



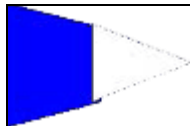
**Ъ**



**Еры (ы)**



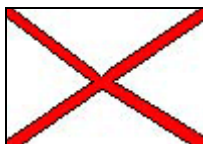
**Ь**



**Э обратное**



**Юла**



**Яко**



Знаки спортивные еще отражают уровень мастерства спортсмена и его заслуги в развитии того или иного вида спорта. Тогда они имеют форму металлических значков, и их носят на одежде. Знаки для спортсменов: "Заслуженный мастер спорта", "Почетный мастер спорта", "Мастер спорта международного класса", "Мастер спорта СССР", "Кандидат в мастера спорта", "Спортсмен 1, 2 или 3 разряда". Знак присваивается при выполнении спортсменом соответствующих классификационных нормативов.

Знаки для тренеров: "Заслуженный тренер СССР", "Заслуженный тренер республики", "Инструктор (тренер) - общественник". С 1994 введен знак "Заслуженный тренер РФ" (Российской Федерации).

Знаки для судей: "Почетный судья всесоюзной категории", "Судья всесоюзной категории", "Судья республиканской категории", "Судья по спорту 1, 2 или 3 категории".

Особого внимания заслуживают Олимпийские игры и принятая на них символика. Олимпийские летние и зимние игры являются самыми крупными и представительными спортивными состязаниями (в них иногда участвуют спортсмены свыше ста стран мира). Они буквально насыщены спортивными символами: флагами и эмблемами разных стран, наградными знаками и олимпийскими медалями в десятках видов спорта. Победителю в том или ином виде спорта присваивается звание олимпийского чемпиона; он или она награждаются золотой олимпийской медалью. Занявший второе место получает серебряную медаль, третье – бронзовую.



Медали на летних Олимпийских играх в Лондоне в 1908 году.

В 2004 году летние Олимпийские игры состоялись в Греции, родине Олимпийских игр. На них российские спортсменки добились выдающегося результата по прыжкам в длину, выиграв все три призовых места. На снимке показана церемония их награждения, где они целуют свои медали:



На следующей фотографии показана церемония закрытия зимних Олимпийских игр в Турине (Италия) в 2006 году с демонстрацией флагов стран-участниц:



А теперь вам предстоит показать свои познания по поводу Олимпиад. Ответьте на вопросы:

Откуда пошли Олимпийские игры и почему вообще они называются Олимпийскими?

Как часто устраиваются Олимпийские игры?

Назовите некоторые виды спорта, которые представлены на летних и на зимних Олимпиадах?

Проходила ли когда-нибудь Олимпиада в России? Если да, то когда?

Каких чемпионов Олимпийских игр из России вы помните, и по каким видам спорта они завоевали медали?

Какова эмблема Олимпиад и почему она такая?

**Ключевые слова по теме:**

Игры и спорт. Настольные игры: лото, домино, шашки, шахматы. Судоку, чайнворды, сканворды и кроссворды. Ребусы. Обозначения спортивных обществ. Квалификация спортсменов, судей и тренеров. Знаки судей на поле. Флажковая сигнализация. Олимпийская символика.